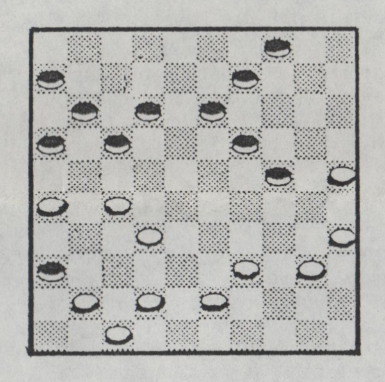
DAMES SIMULATOR





ATARI ST-VERSION, AMIGA und PC-Version

STARTEN DES PROGRAMMS

1. Schalten Sie den Computer aus.
2. Schalten Sie den Computer ein und legen Sie die Diskette ein. (Beim PC geben Sie TATOU ein und wählen Ihren Grafikmodus.)

ANWENDUNG DES PROGRAMMS

Die meisten Befehle können beim PC mit den Funktionstasten F1,..., F10 ausgeführt werden, oder indem man mit dem Mauscursor auf die "Knöpfe" auf dem Bildschirm geht und sie mit dem linken Mausknopf anklickt. Beim PC wird das Anklicken durch Drücken der Taste 5 der Nummerntastatur ersetzt.

BEFEHLE (werden beim PC durch die Funktionstasten ersetzt)

Début = Start (F1): Klicken Sie diesen Knopf an, um das Spiel zu starten (Durch diesen Befehl wird das vorangegangene Spiel im Speicher gelöscht). Der Knopf stellt sich daraufhin auf die Position "Fin" = "Ende". Klicken Sie denselben Knopf an, um das Spiel zu beenden.

Init (F2): Dieser Knopf initiiert das Damebrett und setzt alle Parameter auf Null; dieser Knopf ist während des Spiels unwirksam.

Vous = Sie (F3): (B oder N = Weiß oder Schwarz): Verändert die Farbe, die dem Spieler zugeteilt wird; dieser Knopf ist während des Spiels unwirksam.

Trait = Zug (F4) (B oder N = Weiß oder Schwarz): Ändert die Farbe, die am Zug ist; dieser Knopf ist während des Spiels unwirksam.

Temps = Zeit (F5) (oder "Niveau" = Level): Bestimmt den Reflexionsmodus des Computers. Wenn "Zeit" ausgewählt wird, wird der Computer eine bestimmte Zeit nachdenken. Im "Level"-Modus wird der Computer alle Positionen überprüfen - und zwar so ausführlich, wie es durch den entsprechenden Level vorgegeben ist (z. B. 6 einfache Züge in Level 6); der Knopf unter "Zeit" zeigt die Reflexionszeit oder den Überprüfungslevel an, je nach der gewünschten Option. Um die Option zu ändern, klicken Sie den Knopf an (ALT F2) und geben den neuen Wert auf dem Keyboard ein. (Bestätigen Sie mit der Return-Taste.)

Edieren (F6): Ermöglicht Ihnen, eine bestimmte Position (Problem, Spielende, Position) auf dem Keyboard einzugeben. Um die Besetzung eines Feldes zu ändern, klicken Sie einfach einmal oder mehrmals das Feld an, bis der gewünschte Damestein erscheint. Durch Drücken der Taste Z wird das Brett geleert (falls es nicht funktioniert, versuchen Sie es mit der Taste W). Durch Drücken der Taste I wird das Damebrett initiiert. Bevor Sie in den "Editieren"-Modus gehen, sollten Sie die Farbeinteilung festlegen. Drücken Sie den rechten Mausknopf, um den "Editieren"-Modus zu verlassen. Dieser Knopf ist während des Spiels unwirksam.

Bibli = Bibliothek (F8) (Oui = Ja / Non = Nein): Ermöglicht es Ihnen, in die Eröffnungsbibliothek hineinzugehen bzw. herauszugehen.

Partie = Gegenspieler (F7) (oder "Arbitre" = Spielleiter): Die Auswahl einer der beiden Modi ermöglicht es Ihnen, gegen den Computer oder einen Mitspieler zu spielen. Diese Option können Sie nur vor Beginn des Spieles wählen.

Retour = Zurück (ALT F3): Diese Option ermöglicht es, den letzten Zug im "Gegenspieler"-Modus (Partie") oder einen einfachen Zug im "Spielleiter"-Modus rückgängig zu machen; dieser Knopf ist während des Spiels unwirksam.

Conseil = Hinweis (ALT F4): In diesem Modus (nur während des Spiels aktiv) spielt der Computer an Ihrer Stelle. Für den Computer besteht ein Süiel aus folgenden Elementen: einer Startposition, dem ersten Zug, der Farbaufteilung, einer Aufeinanderfolge von Zügen.

Sauve = Sichern (F10): Wählen Sie zuerst die "Ende" (Fin)-Option, bevor Sie sichern. Setzen Sie den Cursor auf "Sauve" und klicken Sie. Ein Fenster wird sich öffnen. Über diesem Fenster wird eine gepunktete Linie erscheinen. Klicken Sie den ersten Punkt an (indem Sie die Pfeilspitze auf diesen Punkt setzen). Geben Sie einen Namen auf dem Keyboard ein und bestätigen Sie. Diese Option ermöglicht es Ihnen, das jetzige Spiel auf der Diskette zu speichern und eine Datei anzulegen, in der das Spiel aufgelistet wird. Der Listentext kann anschließend ausgedruckt werden. Die Pfeile über oder unter der Datei ermöglichen es Ihnen, auf die vorhergehende oder folgende Bildschirmseite zu gehen. Dieser Modus ist während des Spiels inaktiv.

Charger = Laden (F9): Wählen Sie zuerst die "Ende" (Fin)-Option, bevor Sie laden. Dann setzen Sie den Cursor auf "Sauve" und klicken. Ein Fenster wird sich öffnen. Alle gesichterten Spiele werden angezeigt. Setzen Sie den Pfeil auf die gewünschte Datei und klicken Sie (die Datei wird aufleuchten).
Benutzen Sie den "Spielwiederholung"-Modus (Revoir), um das Spiel bis zum Ende zu verfogen. Dieser Modus ermöglicht es Ihnen, ein Spiel zu laden, das vorher gesichert wurde (Laden eines Spiels bedeutet, daß das sich im Speicher befindliche Spiel gelöscht wird); unwirksam während des Spiels.

Wie führt man einen Zug aus?

Wenn ein Spieler am Zug ist, wird einer seiner Damesteine vom Cursor Orange gefärbt. Er kann dann mit Hilfe der Pfeile -> und <- alle Damesteine durchgehen, die er setzen kann und dann einen Stein auswählen, mit dem mit dem er spielen möchte, indem er mit der Enter (oder Return)-Taste bestätigt. Im Falle eines "Mißgriffs" kann mit der Taste C die Bestätigung aufgehoben werden.
Der Computer zeigt Ihnen den erstmöglichen Zug, den Sie mit diesem Damestein machen können; die Pfeile ermöglichen es Ihnen, alle mit diesem Stein möglichen Züge durchzuspielen. Wenn Sie sich entschieden haben, bestätigen Sie mit Enter.

Nummerierung des Brettes

Wenn der Spieler am Zug ist, oder wenn er das Brett ediert, kann er die Taste N drücken, um die Nummerierung des Brettes zu sehen.

Unterbrechung und Wiederaufnahme des Spiels

Vergessen Sie nicht, das Spiel zu sichern (siehe Abschnitt "Sichern"). Dann laden Sie das vorher gespeicherte Spiel (siehe Abschnitt "Laden"), wählen die Option "Spielwiederholung" und drücken die Taste ->, um zum letzten Zug zu gehen. Drücken Sie die Taste R, um das unterbrochene Spiel fortzuführen.

Möglichkeit, mit der Maus zu spielen

Die vier Icons rechts auf dem Brett ermöglichen es Ihnen, mit der Maus zu spielen. Sie haben dieselbe Funktion wie die Pfeile <-, ->, Enter (oben) und C (unten). Klicken Sie sie einfach an.